



Regulamento
JOGOS
DO SESI
CANOINHAS 2015

**O ESPORTE
MELHORA
O RESULTADO
DE PESSOAS
E INDÚSTRIAS**

FIESC = SESI

ÍNDICE

TÍTULO I – REGULAMENTO GERAL.....	04
JUSTIFICATIVA.....	04
OBJETIVOS.....	04
DAS FASES DE REALIZAÇÃO.....	04
Capítulo 1 DA INSCRIÇÃO.....	04
Capítulo 2 DA IDENTIFICAÇÃO.....	05
Capítulo 3 DAS DATAS E HORÁRIOS.....	06
Capítulo 4 DA DIREÇÃO E ORGANIZAÇÃO.....	07
Capítulo 5 DAS PENALIDADES E JULGAMENTOS.....	07
Capítulo 6 DAS MODALIDADES.....	09
Capítulo 7 DA PREMIAÇÃO.....	09
Capítulo 8 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.....	10
Capítulo 9 DAS CONSTITUIÇÃO E PODERES.....	11
TÍTULO II – REGULAMENTO TÉCNICO.....	12
Capítulo 13 DOS JOGOS.....	12
Capítulo 14 DAS PROVAS E MODALIDADES.....	12
ATLETISMO	12
BASQUETEBOL.....	13
BASQUETE TRIO.....	13
BILHAR (BOLA 8).....	14
BOCHA TRIO.....	14
BOLÃO.....	15
BOLICHE.....	15
CANASTRA.....	16
CAXETA.....	16
DAMAS.....	18
DOMINÓ.....	18
FESTIVAL DE PÊNALTIS.....	19
FUTEBOL DE AREIA.....	20
FUTEBOL DE CAMPO.....	20
FUTEBOL SETE.....	21
FUTEBOL SOCIETY.....	23
FUTEVOLEI.....	25
FUTSAL.....	26
GENERAL.....	26

GOL À GOL	28
HANDEBOL.....	28
PEBOLIM.....	29
PÊNALTI DUPLA.....	29
PÔQUER.....	30
TÊNIS DE MESA.....	31
TIRO AO ALVO.....	31
TRUCO.....	31
VOLEIBOL.....	32
VOLEI DE AREIA DUPLA.....	33
VOLEI DE AREIA TRIO.....	33
XADREZ.....	34
CALENDÁRIO SESI ESPORTE.....	35

REGULAMENTO GERAL

JUSTIFICATIVA

Art. 1º - As atividades do **SESI ESPORTE** justificam-se pelo incentivo à prática esportiva entre os trabalhadores da indústria e pela geração de estímulo às Empresas/Associações na promoção e participação nas mesmas.

OBJETIVOS

Art. 2º - A realização das atividades do SESI ESPORTE propõe-se a atingir os seguintes objetivos:

- Proporcionar atividades de Lazer Esportivo, adequadas à clientela, incluindo ações que favoreçam a melhoria da Qualidade de Vida e a promoção da saúde dos usuários.
- Estimular o Espírito de FAIR-PLAY (Jogo Limpo) entre atletas, dirigentes, empresas e organizadores.
- Promover o Bem Estar e a Saúde dentro dos preceitos do Lazer Ativo.

DAS FASES DE REALIZAÇÃO

Art. 3º - O Programa Sesi Esporte em Santa Catarina está dividido nos seguintes produtos com as respectivas fases de realização.

EVENTO	FASES
JOGOS DO SESI	LOCAL
	REGIONAL
	ESTADUAL
ETAPA VERÃO	LOCAL / ESTADUAL
MASTER SESI DE TÊNIS	ESTADUAL

DA INSCRIÇÃO

Art. 4º - Somente poderão participar empresários e funcionários de empresas registrados, respeitando ademais o que dispõe o regulamento de cada modalidade.

& 1º - A representação far-se-á através de trabalhadores vinculados a uma única Empresa, observado o mesmo Grupo Empresarial.

Os inscritos deverão exercer suas atividades profissionais na **área de abrangência da respectiva UOS**, ou seja, Canoinhas, Três Barras e Major Vieira.

Art. 5º - Não será permitido aglutinar Empresas com Razões Sociais diferentes nas fases **REGIONAL e ESTADUAL**. Na fase local será permitida a união de empresas com razão social diferentes desde que estejam discriminadas em ata do Congresso Técnico ou Reunião de Conselheiros.

& 1º - O trabalhador que tiver mais de um vínculo empregatício, deverá optar por apenas uma das empresas, no que se refere a sua participação, nas modalidades do Calendário Anual do SESI Esporte. Esta opção se dará a partir de sua primeira participação em uma das modalidades no corrente ano, inclusive em unidades regionais do SESI distintas.

Art. 6º Para que a inscrição seja aceita, além de outras exigências, será observado o **REGISTRO PROFISSIONAL** do trabalhador na Empresa inscrita. **Para a fase local não será observada a**

data de admissão, porém para as fases **REGIONAL ou ESTADUAL** o trabalhador terá que ter no mínimo 91 (noventa e um) dias antes da primeira participação nos jogos.

& 1º - Será permitida a participação de atletas Confederados, na fase local sem restrições, porém para a participação nos jogos da fase Regional ou Estadual desde que os mesmos estejam registrados na empresa no mínimo 180 dias antes da realização.

Obs: Considera-se como Confederado o atleta que tenha atuado em campeonatos ou Torneios (do calendário) promovidos pela respectiva Confederação da modalidade em questão, nos últimos doze meses.

& 2º - Não poderão participar, na condição de trabalhadores, os atletas prestando serviço militar ou na condição de estagiários.

& 3º - O trabalhador, quando estiver prestando serviço militar, só poderá participar na condição de atleta se constar da folha do FGTS.

& 4º - Para a Fase Local, será aberta a participação de dependentes para todas as modalidades mistas e femininas, considerando apenas mãe, esposa, filhas e irmãs dos trabalhadores com idade mínima de 16 anos (nascidas no ano de 1999).

& 5º - Para as modalidades masculinas poderão participar da fase local, dependentes (filhos, marido, pai ou sogro) nas seguintes modalidades: Basquete, Basquete Trio; Bocha Trio, Bolão Misto, Canastra; Dominó; Futebol Sintético Super Máster, Handebol; Tênis de Mesa, Tranca, Voleibol Masculino; Vôlei de Areia.

& 6º - Os filhos(as) só poderão participar se apresentar a sua identidade juntamente com a Carteira de Beneficiário do Sesi ou Carteira Profissional ou Cadastro Sesi Esporte do pai ou mãe que é registrado na empresa. Sem a apresentação dos dois documentos está vetada a participação do(a) atleta. A idade mínima para participação é de 16 anos (nascidos entre 01 de janeiro e 31 de dezembro de 1999).

& 7º - Os cônjuges só poderão participar mediante a apresentação da Certidão de Casamento ou Declaração Pública de Convívio Marital juntamente com a Carteira de Beneficiário do Sesi ou Carteira Profissional ou Cadastro Sesi Esporte do pai ou mãe que é registrado na empresa. Sem a apresentação dos dois documentos está vetada a participação do atleta.

& 8º - Será aberta a participação de funcionários registrados nas Associações Desportivas das Empresas participantes mediante a apresentação da Carteira Profissional ou Carteira do Sesi. A participação de filhos e cônjuges destes funcionários obedecem ao descrito nos **parágrafos 4º e 5º do Art. 6º**.

Art. 7º- A Empresa deverá solicitar sua inscrição à Unidade do Sesi responsável na área de abrangência em que esteja sediada, em formulário padrão que será fornecido pelo Sesi com todos os campos devidamente preenchidos, **assinado pelo Representante Legal, devidamente identificado**. O formulário será considerado como uma declaração da Empresa.

Art. 8º- As empresas inscritas para as disputas dos jogos, obedecerão aos limites máximos de participantes por modalidade:

■ | DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 9º - O atleta será identificado para a fase local através da carteira de beneficiário do Sesi atualizada (verde plastificada), do cartão Sesi Farmácia mais um documento oficial com foto; do

crachá com foto, ou do crachá sem foto com identidade ou da carteira profissional. A não apresentação de uma destas formas de identificação do atleta impede o mesmo de participar do jogo ou prova.

Obs: Carteirinha atualizada significa dentro do período de validade, assinado pelo responsável no SESI.

Para a participação de filhos(as), cônjuges, pais, sogros e funcionários de Associações. Segue o descrito nos & 4º, 5º, 6º e 7º do Art. 6º.

O atleta poderá ser inscrito em súmula mediante sua documentação, que deverá ser apresentada pelo técnico ou responsável da equipe, antes do início da partida em questão, ao mesário. Portanto, para todas as modalidades de quadra e campo das atividades do SESI ESPORTE, o atleta poderá entrar em quadra ou campo a qualquer momento do jogo, desde que sua documentação tenha sido apresentada e sua inscrição em súmula realizada antes do início da partida. No caso do atleta ser pré-inscrito em súmula com o cartão SESI FARMÁCIA ou do crachá sem foto, o mesmo só estará apto a jogar se apresentar um documento oficial com foto, caso contrário, sua inscrição não terá validade e o atleta não poderá participar da partida.

O início da partida é caracterizado pelo horário inicial do jogo, apresentado na PROGRAMAÇÃO GERAL enviado pelo SESI aos representantes das empresas, e disponível no site www.sesiesporte.com.br, unidade Canoinhas.

Após o horário de início da partida a mesa tem no máximo 15 minutos para confeccionar a súmula e o árbitro dar início de jogo, não sendo permitido acordo entre as equipes para que a partida seja realizada após terminado esse prazo.

PARÁGRAFO ÚNICO – Sempre que houver necessidade de comprovação de idade, como por exemplo, para categoria máster e super máster, além da identificação da empresa deverá ser apresentado um documento oficial com foto e data de nascimento.

■ | DAS DATAS E HORÁRIOS

Art. 10º - A realização do evento seguirá o Cronograma expedido pelo SESI.

Para a fase local, após entregue aos Conselheiros a tabela de Jogos, estes terão no máximo 07 dias para pedir alguma alteração. Após este período a coordenação divulgará a programação oficial. Quando houver necessidade de trocar algum horário as empresas deverão se manifestar ao SESI através de um ofício para solicitar a mudança, sendo que esta só será confirmada se a equipe adversária em questão aceitar a tal mudança, ficando a critério dela juntamente ao SESI a escolha de nova data e horário para realização da partida adiada.

Se houver acordo entre as empresas envolvidas diretamente, estas deverão enviar solicitação de troca por escrito (e.mail, fax...) para a Coordenação Geral viabilizar ou não o pedido. Só haverá troca de horário quando as duas empresas envolvidas concordarem e enviarem por escrito à Coordenação, e que esta troca não interfira no andamento planejado na tabela. Também terá de ser observada a disponibilidade de local, horário e arbitragem.

Em caso de desistência da empresa após o Congresso Técnico, esta terá 07 dias para formalizar. Após este período sofrerá as penalidades referentes ao WO, especificadas no **Art. 16º** deste regulamento.

■ | DA DIREÇÃO E ORGANIZAÇÃO

Art. 11º – O evento, em qualquer das fases, será supervisionado pelo Departamento Regional do SESI. Caberá à Unidade promotora do evento (SESI Canoinhas) adotar todas as providências para o normal desenvolvimento deste.

Art. 12º – As UOS deverão, obrigatoriamente, organizar a Junta Disciplinar, que exercerá suas atividades conforme o prescrito nos respectivos regulamentos nas fases Regional e Estadual, sob a Presidência do(a) Gerente da UOS, ou por alguém designado por ele.

■ | DAS PENALIDADES E JULGAMENTO

Art. 13º - Todos os participantes ligados direta ou indiretamente, ou seja, uma vez inscrito seu nome em súmula, independente da modalidade, no ano de 2015 passa a ser passível de punição e estarão sujeitos ao julgamento à luz do **Regulamento do Conselho de Julgamento e Código de Justiça Desportiva** – documento oficial da entidade promotora – SESI.

Sendo assim, mesmo estando na torcida poderá haver julgamento de atleta, se este já foi inscrito em súmula no ano de 2014.

& 1º- Os fatos, se houverem, deverão ser informados oficialmente ao responsável pela Empresa, imediatamente após o ocorrido.

& 2º- Serão responsáveis por relatar e informar todos os fatos ocorridos os árbitros, os Coordenadores de modalidades, o Coordenador Técnico e o Coordenador Geral.

& 3º- O atleta que tentar e/ou agredir fisicamente o arbitro ou seus auxiliares, estará automaticamente eliminado da modalidade e será julgado pelo Conselho de Julgamento.

& 4º- O atleta expulso ou punido pela primeira instância pelo Conselho de Julgamento, na fase regional deverá cumprir na fase estadual.

& 5º- O atleta que receber dois cartões amarelos deverá cumprir uma partida de suspensão, na modalidade em questão, independente da fase do sistema de disputa. Esta suspensão deverá sempre ocorrer obedecendo a sequência inicial da tabela, independente de trocas de horários entre empresas ou W.O.

Art. 14º - No caso de uma partida não se realizar por desistência após o sorteio dos jogos, ou não comparecimento de uma ou ambas as equipes/empresas, esta será considerada como W.O. e perderá os pontos do jogo ou prova em questão. Em caso de W.O. em modalidades de mesa a empresa infratora pagará uma multa no valor de R\$20,00 reais. Já nas modalidades coletivas a multa, caso haja W.O., será o pagamento do valor integral da taxa de arbitragem da respectiva modalidade. Além da multa, a equipe que cometer o W.O. será penalizada com menos (-) 3 pontos na pontuação geral.

A equipe estará isenta da multa e de perda dos pontos se justificar antecipadamente, por escrito (e-mail, fax, etc...) até 24 horas do início da modalidade em questão, porém a taxa de arbitragem integral será cobrada normalmente. O não pagamento da multa e das taxas de arbitragem elimina a equipe dos JOGOS do SESI -Fase Local.

Em qualquer sistema de competição a equipe que caracterizar W.O. será desclassificada da modalidade.

Não haverá julgamento devido ao WO.

& 1º - Nas modalidades em que o sistema de disputa for “Todos contra Todos”, ocorrendo o “**W.O.**”, todos os envolvidos na fase serão considerados vencedores pelo score mínimo da respectiva modalidade, exceto para a modalidade de xadrez, que segue regulamentação própria.

& 2º - Caso haja uma desistência formal e antecipada por uma das equipes, o adversário poderá ser dispensado de entrar em quadra para homologação do “W.O.”, desde que seja comunicado oficialmente pela coordenação do evento.

Art. 15º - Para as modalidades coletivas o uniforme não dará direito de protesto se o árbitro der condições de jogo.

& 1º - É obrigatório o uso de caneleiras para as modalidades de Futebol de Campo, Futebol Sete, Futebol Sintético e Futsal. Obs: O uso de papelão como caneleira é expressamente proibido.

& 2º - Quando os uniformes das duas equipes forem semelhantes, a troca de uniformes ou uso de coletes será da equipe mandatária da partida.

& 3º - Fica facultativo às equipes participantes dos jogos de mesa o uso de uniforme representativo da empresa.

Art. 16º - Qualquer protesto somente será aceito se acompanhado de recibo de depósito, junto a Coordenação do evento, de valor correspondente a 1 (um) salário mínimo vigente, que ficará em definitivo com o SESI, caso o protesto não seja acolhido. O mesmo deverá ser encaminhado digitado em papel timbrado da empresa, com identificação e assinatura do responsável pela mesma, ao Departamento de Lazer do SESI, até vinte e quatro (24) horas do encerramento da partida ou prova em questão. Quando o protesto ocorrer no final de semana prorroga-se o prazo às 16 horas da segunda-feira.

& 1º - No recibo de entrega constará a natureza e a hora do recebimento.

& 2º - A equipe que formula o protesto é responsável pela apresentação das provas perante a Junta Disciplinar.

Art. 17º - A equipe que não completar o tempo de jogo por insuficiência de atletas ou abandonar o local de jogo por ato de indisciplina, proporcionando favorecimento próprio ou de terceiros, será julgada, sendo observado:

& 1º - Estando em vantagem no marcador ou empatando o jogo, será considerada perdedora pelo menor escore na modalidade;

& 2º - Estando em desvantagem no marcador, permanecerá o escore do momento da paralisação.

Art. 18º - As partidas encerradas antes do período regulamentar, em virtude de contratempos extracompetição ou eventos alheios à vontade dos promotores e participantes, serão apreciadas pelo Conselho de Julgamento.

& 1º - Se, no momento da suspensão da partida, tiverem sido jogados 2/3 (dois terços) do tempo regulamentar ou da prorrogação, o resultado do placar será mantido.

& 2º - Ocorrendo necessidade de nova partida, a mesma deverá ser disputada integralmente, desprezando-se os resultados obtidos na partida suspensa, mantendo-se porém as penalidades aplicadas aos atletas.

& 3º - Somente poderão participar da nova partida os atletas que tinham condições legais no momento do jogo suspenso.

Art. 19º - Quando a partida for encerrada antes do período regulamentar em razão da falta de garantias, conflitos ou distúrbios graves no campo ou no estádio, ou falta de energia elétrica

provocada, será adotado o seguinte procedimento, além de outras penas aplicáveis pela Junta de Justiça Desportiva: perda de pontos pelo placar mínimo da modalidade, se a equipe causadora estiver vencendo ou empatando o jogo. Se o resultado for adverso à equipe causadora, será mantido.

Art. 20º - É de responsabilidade da Unidade Promotora, na qual ocorreu a punição, comunicar as irregularidades e penalidades que envolveram atletas e/ou equipes para as sedes de fases subsequentes.

PARÁGRAFO ÚNICO - Na fase local, os critérios serão adotados pelas Unidades.

■ DAS MODALIDADES

Art. 21º - Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

& 1º - No caso das modalidades femininas que não acontecerem na fase local a prioridade para a participação no Regional será da empresa que se consagrou campeã na modalidade versão masculina, se esta não aceitar o convite, este será encaminhado ao segundo lugar, terceiro e assim consecutivamente.

No caso das modalidades masculinas será dada a vaga para a empresa que se inscreveu na modalidade na fase local.

& 2º - As equipes, exceto nas modalidades individuais, poderão alterar seus plantéis durante a competição (substituir atletas), desde que o atleta substituto esteja regular e não tenha participado na modalidade em outra equipe. A mudança só poderá ocorrer no início de uma nova rodada.

& 3º - **Para a fase REGIONAL da COPA SESI e dos JOGOS DO SESI somente poderão participar as empresas contribuintes do SESI, ou optantes do simples desde que o ramo de atividade da empresa seja considerado indústria, portanto em casos que o 1º lugar seja de uma empresa não contribuinte ou seu ramo de atividade for comércio, irá para o REGIONAL a empresa contribuinte melhor classificada.**

& 4º - As empresas inscritas com mais de uma equipe por modalidade não poderão inscrever um mesmo atleta em mais de uma equipe. No entanto poderá ser inscrito como atleta em uma equipe e fazer parte da comissão técnica de outra.

PARÁGRAFO ÚNICO - As decisões do Congresso Técnico não poderão contrariar os dispositivos previstos nas Regras Oficiais e deste Regulamento. Havendo conflito, este Regulamento prevalecerá sobre os demais.

■ DA PREMIAÇÃO

Art. 22º - A premiação para as competições esportivas do Sesi Esporte será a seguinte:

SESI VERÃO E JOGOS DO SESI 1º E 2º SEMESTRES.

- a) Medalhas para o 1º, 2º e 3º lugar.
- b) Troféu para o Artilheiro e Defesa Menos Vazada
- c) Troféu único de 1º lugar com todas as modalidades vencidas pela Empresa no ano.

Para efeito de campeão geral 2014, serão somados os pontos conquistados pela empresa no SESI VERÃO e JOGOS DO SESI.

Em caso de empate na Pontuação Geral, será considerada vencedora a Empresa que obtiver o maior número de 1º lugares e assim sucessivamente até o 6º lugar. Persistindo haverá sorteio.

Art. 28º - As empresas/equipes firmam no ato de sua inscrição a concordância com as determinações expressas neste **REGULAMENTO**.

Art. 29º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento.

■ | CONSTITUIÇÃO E PODERES

- **Departamento de Lazer do SESI** – será representado pelo Gestor de Atividades Físicas do Planalto Norte, pelo Promotor de Atividades Físicas do SESI de Canoinhas e pelo Orientador de Atividades Física ou representante.

- **Conselho Sesiano de Esporte e Lazer** – será formado por representantes indicados pelas empresas participantes na fase local, através da credencial constando o nome de no máximo dois (02) funcionários. Caberá ao Gestor de Atividades Física do SESI supervisionar, assim como orientar as reuniões do Conselho.

São atribuições do Conselho - reunir-se quando convocado; aprovar forma de disputa; fiscalizar e orientar o andamento das competições; apresentar sugestões sobre as atividades do SESI; divulgar os serviços do SESI junto aos demais colaboradores de sua empresa; exigir assiduidade dos conselheiros nas reuniões do CEL.

- **Junta de Justiça Desportiva** – será formada por três (03) representantes, sendo dois (02) profissionais de Educação Física do município e um (01) advogado, no mínimo. Todas as determinações da Junta deverão ser regidas pelo Código de Justiça Desportiva do SESI. As decisões da Junta são irrecorríveis.

REGULAMENTO TÉCNICO

■ DOS JOGOS

Art. 30° - Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais, pelo que dispuser este Regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

PARÁGRAFO ÚNICO - As decisões do Congresso Técnico não poderão contrariar os dispositivos previstos nas Regras Oficiais e neste Regulamento. Havendo conflito, o Regulamento prevalecerá sobre os demais.

■ DAS PROVAS E MODALIDADES

Parágrafo Único - Na fase Local, a critério da Coordenação do evento e do Conselho Sesiano de Esporte e Lazer, as modalidades serão regulamentadas de acordo com as condições e conveniências locais. Na fase Regional e Estadual, será observado o que dispuser este Regulamento.

ATLETISMO

Art. 31°- A modalidade ATLETISMO será disputado de acordo com as regras oficiais da modalidade em vigor na data da competição e o que dispuser este regulamento.

a) A Classificação final da modalidade será efetuada, após a somatória das provas em que a empresa participou, por naípe. Será adotada a seguinte pontuação para a obtenção da classificação geral por categoria:

1º Lugar: 13 pontos

2º Lugar: 08 pontos

3º Lugar: 05 pontos

4º Lugar: 03 pontos

5º Lugar: 02 pontos

6º Lugar: 01 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO – Esta pontuação é independente de empresa/quantidade de equipes por modalidade.

b) Cada empresa poderá inscrever até dois atletas por prova, sendo que cada atleta poderá participar de 2 provas e o revezamento.

c) As provas serão:

MASCULINAS

100 m

200 m

800 m

4 x 100m

3.000 m

Arremesso de Peso

Salto em Distância

FEMININAS

100 m;

200 m;

400 m;

4 x 100m;

1500m.

Arremesso de Peso;

Salto em Distância.

d) Serão disputadas em uma única série, (tomada de tempo);

e) A organização e participação seguirão com a inscrição antecipada da empresa por provas, e no dia da competição será feita à inscrição nominal dos atletas em cada prova.

& 1º As provas de pista serão todas finais por tempo.

& 2º Os resultados dos anos anteriores, serão considerados recordes, e se batidos, a empresa terá uma bonificação de 1 (um ponto), no placar geral do atletismo.

f) Nas provas de revezamento, os pontos não serão creditados em dobro.

BADMINTON

Art. 32º - A modalidade BADMINTON poderá ser disputada nas categorias individual, duplas e mista.

a) As partidas serão disputadas em dois sets vencedores, sendo os dois primeiros sets de 15 pontos; em caso de necessidade de um terceiro set, este será de 12 pontos.

b) Nos dois primeiros sets, havendo empate 14 pontos, e no terceiro set, havendo empate em 11 pontos, será necessário que uma equipe alcance a diferença de dois pontos para ser declarada vencedora.

c) Entre cada set haverá um intervalo de um minuto, inclusive entre o segundo e o terceiro set.

d) A altura da rede será de 1,55 metros.

e) A peteca do evento será a oficial, usada para a modalidade.

f) Nas categorias duplas ou mistas, as equipes serão compostas por um número máximo 2 alunos-atletas.

g) Ocorrendo empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

Entre duas equipes:

- Set "average";
- Pontos "average";
- Confronto direto;

Entre três ou mais equipes:

- Set "average" entre as equipes empatadas;
- Pontos "average" entre as equipes empatadas;
- Sorteio.

BASQUETEBOL

Art. 33º - A modalidade BASQUETEBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o disposto no presente Regulamento.

a) Cada partida será disputada em 2 períodos de 15 minutos cronometrados, com 5 minutos de intervalo.

b) O atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, cumulativa entre as fases, independentemente da punição que lhe poderá ser imposta pela Junta Disciplinar.

d) Quando duas ou mais equipes chegarem ao final do evento em igualdade de pontos, serão adotados os critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa em que ocorreu o empate.
- Maior número de pontos marcados nos jogos realizados entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
- Menor número de pontos sofridos nos jogos realizados entre si, na fase em que ocorreu o empate.

- Cesta *average*.
- Saldo de pontos em todas as partidas da etapa ou fase em que ocorreu o empate.
- Persistindo, o sorteio definirá o vencedor.

BASQUETE TRIO

ART. 34º – A modalidade BASQUETE TRIO será disputada em meia quadra por 3 (três) atletas em quadra e 1(um) reserva, obedecendo-se o que segue:

- a) A partida terá duração de 10 minutos corridos;
- b) Quanto à pontuação:
 - 1) Cesta dentro do espaço de 2 pontos valerá 1 ponto (um ponto).
 - 2) Cesta dentro do espaço de 3 pontos valerá 2 pontos (dois pontos).
- c) A bola mudará de posse após cada cesta, pela linha lateral da quadra;
- d) Todas as faltas ocorridas durante a partida irão ser computadas na mesa e cobradas como lances livres após o término do tempo do jogo, respeitando o seguinte critério:
 - 1) Falta sem cesta: cada falta acumula 2 (dois) lances livres para equipe ao término da partida.
 - 2) Falta com cesta: cada falta acumula 1(um) lance livre para a equipe ao término da partida.
- e) Não há limite de posse de bola.
- f) Cada vez que houver mudança da posse de bola, o detentor da mesma, deverá “limpar a jogada”, ou seja, levar a bola para fora da linha dos 3 pontos para que a jogada seja considerada válida, caso contrário, reverte-se posse de bola, não computando os pontos em caso de finalização.
- g) Toda bola presa será dada posse à equipe defensora, a qual deverá retomar a saída da linha lateral.
- h) Em caso de empate após o término das cobranças de faltas, dever-se-á ser cobrado de forma alternada, 1 (um) lance livre, apenas pelos atletas que terminaram a partida, ou de quantos forem necessários para cada equipe, cobrados na mesma ordem da série anterior, até que se conheça a equipe vencedora.

BILHAR (BOLA 08)

ART. 35º– A modalidade BILHAR BOLA 08 será regida da seguinte forma:

- a) Na saída, as bolas de 01 a 07 e de 09 a 15 deverão ser colocadas em suas respectivas marcas (forma de triângulo). A bola de jogo (branca) ficará em qualquer ponto do semicírculo. A bola 08 estará fora, sendo colocada como última bola a ser encaçapada; caso o jogador “saídor” na sua primeira tacada, encaçape mais de uma bola diferente de números 01 a 07 e de 09 a 15, este deverá repetir a jogada, deverá fazer nova saída, caso ele encaçape duas bolas ou mais de números iguais deverá realizar nova tacada.
- b) A jogada inicial se dará por sorteio, alternando a saída da segunda partida;
- c) A disputa de um jogo se dá através de melhor de três (03) partidas;
- d) A escolha das bolas para cada equipe matar é feita conforme for encaçapada a primeira;
- e) Todas as faltas cometidas terão como penalidade a queda de uma boa em ordem crescente a favor da equipe adversária;
- f) Serão consideradas faltas:
 - 1) Suicídio: Cair de bola na mão (branca);
 - 2) Jogar qualquer bola para fora da mesa;
 - 3) Jogar em bola errada;
 - 4) Jogar com a bola errada;
 - 5) Jogar de carrinho bola não colada;
 - 6) Tocar em qualquer bola, indevidamente com o taco, o fancho, o corpo, a roupa, ou qualquer outro objeto;
 - 7) Jogar sem ter contato com a superfície da mesa (bola voadora);
 - 8) Jogar uma bola evidenciando defesa; considerado como antijogo;

9) Por ser advertido por uma atitude inconveniente ou antidesportivas: perturbar intencionalmente a equipe adversária terá como pena a sua desclassificação;

10) Se a Bola branca sair da mesa, (cair no chão), ela deverá retornar ao ponto inicial de saída, caso seja na primeira tacada (saída), será dada nova saída;

g) O Término do jogo se dará quando for definitivamente encaçada a bola 08;

§ ÚNICO: a) Se houver 02 ou mais bolas em jogo, de uma equipe mais a bola 08 de outra equipe, o dono da bola 08 cometer o suicídio, pagará uma bola ao adversário;

b) Se o dono da bola 08 encaçará-la com suicídio pagará uma bola ao adversário e volta a bola 08; caso o adversário só tenha uma bola na mesa.

c) Se o dono da bola 08 encaçará-la, com suicídio pagará uma bola ao adversário, e caso este (adversário) tenha mais de uma bola na mesa, perderá a partida.

d) Caso o dono da bola 08, encaçará-la através de uma bola adversária, o mesmo pagará uma bola e voltará a bola 08 a mesa.

e) Se as duas equipes estiverem de bola 08 e uma delas cometer suicídio, conseqüentemente perderá a partida.

BOCHA TRIO

ART. 36º – A modalidade BOCHA TRIO será disputada obedecendo-se o que segue:

a) Durante um jogo, por qualquer motivo, inclusive acidente, será permitido apenas uma substituição;

b) Não será obrigatório o uso de uniforme; apenas de sapatilha sem trava ou calçado tipo tênis com solado liso.

c) As partidas serão disputadas em Trio;

d) Será considerada vencedora da partida a equipe que completar primeiro 12 (doze) pontos, sendo que cada bola valerá 01 ponto;

e) Será regido pelas Regras Oficiais da CBBB 2008;

f) Na cancha, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer dentro das linhas demarcatórias por ocasião dos lançamentos.

g) Quando duas ou mais equipes chegarem ao final em igualdade de pontos os critérios para o desempate serão:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que aconteceu o empate.

- Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos em todas as partidas da etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Soma dos pontos, em todas as partidas da fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Persistindo, haverá sorteio.

BOLÃO

ART. 37º– A modalidade BOLÃO será regida pelas regras oficiais adotadas pela Federação de Bolão, obedecendo as seguintes normas:

a) Para uma partida a equipe será composta de 3 (quatro) atletas.

- b) Cada atleta fará 20 arremessos computados, porém, o primeiro arremesso de cada pista será de caráter experimental, podendo o atleta optar pela inclusão ou não da marcação deste;
- c) O sistema de disputa será o de produção em passada única; (somatória de número de pontos);
- d) Em caso de empate no resultado final, será decidida em favor da equipe que obteve maior número de 9, 8, 7...;
- e) As bolas deverão ter as dimensões máximas de 23 centímetros de diâmetro, com peso livre;
- f) Todos os atletas deverão usar calçado tipo tênis ou jogar descalço.

BOLICHE

ART. 38º– A modalidade BOLICHE será regida pelas regras oficiais adotadas pela WTBA e mais o que dispuser este regulamento.

- a) As partidas serão disputadas na categoria individual e em duplas;
- b) O sistema de disputa será o de produção (somatória de número de pontos) por equipe (duplas);
- c) O jogo de boliche envolve 10 jogadas (*frames*) e cada jogador tem direito a dois lançamentos de cada vez. Calcula-se um ponto para cada pino derrubado;
- d) Se um jogador conseguir derrubar os 10 pinos na primeira jogada, ele faz um *strike* (X) e não deverá jogar a segunda bola do frame;
- e) Se por ventura ele só conseguir derrubar os pinos restantes na segunda bola, ele faz um *spare* (/);
- f) Caso faça *strike*, o jogador lançara só uma bola e ganhará 10 pontos e um bônus igual ao número de pinos que derrubar na jogada seguinte;
- g) No décimo frame, caso seja marcado um *strike* ou um *spare*, o jogador terá direito a três bolas;
- h) Em caso de empate no resultado final, será decidida em favor da equipe que obteve maior número de strikes, *frames* 9, 8, 7...;
- i) O jogador não poderá ultrapassar a linha de cabeceira (de falta) quando for fazer seu lance. Se ele ultrapassar cometerá falta e os pontos da jogada serão nulos;
- j) O máximo de pontos possíveis num jogo de boliche é trezentos (300) por jogador, e para isso são necessários doze (12) *strikes* consecutivos.
- l) Para questão de marcação e pontuação, alguns símbolos deverão ser marcados, conforme quadro abaixo:

SÍMBOLO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
X	STRIKE	10 PONTOS + BÔNUS (SOMA DAS DUAS PRÓXIMAS JOGADAS)
/	SPARE	10 PONTOS + BÔNUS (SOMA DA PRÓXIMA JOGADA)
F	FALTA	0
-	ERRO	0

- m) Qualquer acontecimento extra, será analisado pela organização.

CANASTRA

Art. 39º- A modalidade CANASTRA será disputada nos naipes masculino, feminino e misto:

- a) As equipes serão formadas por duplas do mesmo naipe nas categorias masculino e feminino, já na categoria mista será obrigatória a participação de um componente masculino e outro feminino.
- b) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;
- c) Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.
- d) O jogo será decidido em única partida de 3.000 (três mil) pontos; havendo empate ao final, joga-se uma rodada (ou quantas forem necessárias), mantendo-se a mesma sequência de jogo.
- e) A distribuição das cartas será feita pelo jogador que tirar a carta de maior valor; para as próximas rodadas, o baralho deverá ser embaralhado pelo “saidor” anterior.
- f) A primeira carta a ser distribuída será a do jogador “saidor”.

g) Dados a serem observados na contagem dos pontos:

1 - Canastra

Limpa= 300 (trezentos) pontos

Suja= 200 (duzentos) pontos

Coringa= 500 (quinhentos) pontos

2 - Valor de cada carta= 10 (dez) pontos

3 - Batida= 100 (cem) pontos

4 - Morto perdido= 100 (cem) pontos

g) Somente será permitido trinca de "ÁS", "CORINGAS" e "FIGURAS" (VALETE, DAMA E REI).

h) Os jogos serão disputados com dois mortos, sendo que cada equipe poderá pegar apenas um; quando uma equipe não pegar o morto, será penalizada com a perda de 100 (cem) pontos.

i) Para pegar o morto, pode-se bater com descarte e sem canastra.

j) Para o bate final, é necessário ter pelo menos uma canastra.

k) A dupla perderá 100 (cem) pontos, referentes ao morto, no caso de já terem pegado, mas sem oportunidade de descarte, inclusive no caso de acabarem as cartas de compra do jogo, pois o morto não voltará para a mesa como carta de compra.

l) O jogador que ficar com uma só carta (pica-pau) não poderá juntar cartas do lixo.

m) A canastra poderá ser limpa a qualquer momento do jogo, bastando, para isso, que se coloquem todas as suas cartas em suas legítimas posições.

n) A dupla que quiser bater o jogo poderá fazê-lo comprando das cartas vivas (mesa) ou das mortas (lixo), salvo o exposto na letra "l".

o) O jogador que realizar um descarte deverá comunicar, em tom audível, o lugar desse descarte.

p) O jogador deverá manter as cartas na mão e sobre a mesa, ou simplesmente sobre a mesa.

q) Quando terminarem as cartas vivas (mesa), o jogo será encerrado após o descarte do jogador que comprou a última carta viva (mesa), passando-se, em seguida, à contagem de pontos, sendo que as cartas em posse dos jogadores deverão ser descontadas.

r) A contagem de pontos, após o bate final, poderá ser conferida pela dupla adversária.

s) Será permitido o uso de um coringa em cada jogo, sendo que ele poderá ser colocado em qualquer posição; porém, quando estiver no seu próprio lugar (lugar do dois no mesmo naipe), não será considerado coringa.

t) Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Persistindo, o sorteio definirá a classificação.

u) Penalidades:

1) No caso de uma equipe não baixar jogo, e a outra bater o jogo, a dupla será penalizada com 300 (trezentos) pontos.

2) Após a metade do jogo, ou seja, com 1.500 (mil e quinhentos) pontos, a dupla somente poderá baixar jogo com oitenta pontos em cartas.

3) Em caso de haver irregularidade no item 2, a dupla deverá recolher o jogo e, como penalidade, só poderá baixar o jogo com 100 (cem) pontos em cartas.

4) Em caso de alguma equipe baixar jogo irregular na mesa, será punida com 100 (cem) pontos, exceto para o item 2.

5) Ocorrendo irregularidade no "Bate Final", a mesa será encerrada e o infrator, punido com 100 (cem) pontos e não poderá contar os pontos baixados de seu jogo, contando-se, porém, os pontos de seus adversários.

6) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, se comprovados pelo fiscal, caracterizam penalização de 50 (cinquenta) pontos.

7) Os pontos provenientes de penalidades do item 4, 5 e 6 terão que ser creditados imediatamente à equipe não-infratora. Se, ao creditar os pontos, a equipe atingir 3.000 (três mil) pontos, será declarada vencedora.

8) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

CAXETA

ART. 40º – A modalidade CAXETA será regida pelas seguintes regras:

a) Será disputada em chaves;

b) Cada partida o competidor iniciará com 10 pontos;

c) Quando o participante decidir jogar a rodada, caso ele perca será descontado 2 pontos;

d) Para o vencedor da rodada não perderá pontos;

e) Quando o participante decidir não jogar a rodada perderá apenas 1 Ponto;

f) Caso o coringa seja descartado na mesa, o mesmo perderá seu valor como coringa;

g) Nos jogos não serão utilizados os coringões;

h) Após o desfiação das cartas e distribuição das mesmas, o distribuidor deverá virar a última carta sobre a mesma, a qual irá identificar o coringa sendo a próxima carta da qual foi virada prevalecendo ainda o mesmo naipe;

i) Para saber se os participantes irão jogar a rodada, será feita através de sequência das cartas, sentido anti-horário, não podendo voltar a trás de sua decisão.

j) Para batida:

1) Para bater o participante terá que possuir a mão três jogos completos;

2) Quando estiver faltando apenas uma carta para bater, o mesmo poderá retirá-la de qualquer adversário quando ela cair sobre a mesa, porém se esta carta servir para duas pessoas realizarem a batida irá prevalecer o mais próximo da vez;

3) Se o participante recolher uma carta da mesa fora da sua vez e alegar que iria bater e não bater o mesmo terá que devolver esta carta e não poderá mais bater com as cartas da mesa;

4) Considera-se jogo completo, três cartas de igual valor sem que repita o naipe, três cartas em sequência de mesmo naipe ou ainda em ambos os jogos completados com coringas;

k) O primeiro comprador poderá comprar duas vezes, caso a 1º carta não o sirva.

DAMAS

Art. 41º- A modalidade DAMAS será disputada conforme suas regras tradicionais e com que segue neste regulamento:

a) Será disputado no sistema de Eliminatória Dupla, em melhor de 03 partidas;

b) Inicia a partida o participante com as pedras brancas;

c) O tempo limite para uma partida será de 30 minutos, sendo dividido em dois tempos de 15 minutos, para cada participante, caso ultrapasse o tempo o mesmo perderá a partida, em cada nova partida reinicia o tempo. O jogador das pedras negras aciona o relógio para o início das pedras brancas.

d) Em caso de partidas consideradas empatadas:

* 01ª empatada = score de 2 a 0;

* 01ª e 02ª empatada = score de 1 a 0;

* As 03 partidas empatadas = o sorteio decidirá o vencedor;

1 - Uma partida poderá terminar empatada quando:

* Em comum acordo entre os participantes;

* Após uma sequência de 30 lances de cada lado a partir de qualquer ponto da partida, ficar provado que não houve captura de uma só peça, nem promoção de pedra;

* Uma mesma posição, se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance, deverá o interessado reclamar o empate, antes que a posição se modifique;

- * Na luta de 03 damas contra 01, o lado maior não conseguir a vitória em 13 lances;
- * 30 lances do mesmo jogador, sem que haja promoção ou tomada de peça.
- e) A tomada é obrigatória. Se o mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças;
- 1- A pedra toma para frente e para trás, sendo este o único movimento retrogrado da pedra;
- f) O jogador a quem cabe efetuar o lance tocar uma de suas pedras, deverá jogá-la;
- 1- Em caso de tocar em várias de suas peças, o adversário terá o direito de designar qual pedra deverá ser jogada;
- 2- Na reincidência o adversário retirará a pedra do seu oponente, onde ocorreu a infração;
- g) A Dama pode tomar tanto para frente quanto para trás, e ainda tem a vantagem de poder andar quantas casas quiser.
- h) O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra.

DOMINÓ

Art. 42º- A modalidade DOMINÓ será disputada nos naipes masculino, feminino e misto.

- a) As equipes serão formadas por duplas do mesmo naipe nas categorias masculino e feminino, já na categoria mista será obrigatória a participação de um componente masculino e outro feminino.
- b) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;
- c) Um jogo será disputado em 1 (uma) partida vencedora de 100 pontos tanto no masculino quanto no feminino. A pontuação de cada queda, será a soma das pedras que restaram nas mãos da dupla perdedora da mesma, creditada para a equipe vencedora.
- d) Para cada início de partida, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal, cabendo a saída para quem tiver o double seis. Nas demais quedas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador “saior” da queda anterior, sendo este o último jogador a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.
- e) As pedras deverão ficar obrigatoriamente, sobre a mesa, dispostas em uma fileira.
- f) Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe.
- g) Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de uma fecha, seja obrigatória ou não, perderá a dupla que fechou.
- h) Somente será permitido que os atletas se levantem da mesa após autorização pelo fiscal da partida.

▪ Penalidades:

- 1) O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se não servir em nenhuma das pontas, o que será, então, comprovado pelo fiscal, sendo penalizado com 5 (cinco) pontos.
- 2) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovados pelo fiscal, acarretarão em penalidade de 20 (vinte) pontos.
- 3) O jogador que passar com pedra na mão, ignorando tê-la, será penalizado com 40 (quarenta) pontos, sendo a queda considerada finda.
- 4) “Gato” caracteriza-se pela colocação indevida de uma pedra na mesa. O jogador será penalizado com 30 (trinta) pontos.
- 5) Mostrar ou derrubar uma ou mais pedras: a dupla será penalizada com 10 (dez) pontos.
- 6) Todos os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não-infratora. Se, ao creditar os pontos, a equipe atingir 200 (duzentos) pontos, será declarada vencedora.
- 7) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.
- h) Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Persistindo, o sorteio define a classificação.

FESTIVAL DE PÊNALTIS

Art. 43º - A modalidade FESTIVAL DE PÊNALTIS seguirá a seguinte regulamentação:

a) A modalidade será disputada por equipes compostas de um atleta sem direito à substituição;

b) As partidas serão disputadas na trave de Futebol Suíço ou Society;

c) Os atletas deverão participar da modalidade utilizando uniforme de jogo, sendo opcional o uso de roupa específica de goleiro;

d) As partidas serão disputadas mediante a cobrança de uma série de três cobranças sem rebote.

e) Caso haja empate, haverá mais uma série de duas cobranças. Prosseguindo o empate, as cobranças passam a ser alternadas, até que se conheça o vencedor.

FUTEBOL DE AREIA:

Art. 44º - A modalidade FUTEBOL DE AREIA será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Beach Soccer e pelo que dispuser este regulamento:

a) A equipe poderá inscrever somente 12 atletas por partida, podendo estes ser substituídos para a próxima partida.

b) O goleiro não poderá consignar um gol a favor de uma equipe diretamente com as mãos.

c) O goleiro não poderá tocar a bola com as mãos ou braços, quando esta tiver sido atrasada, inclusive com a cabeça, por um companheiro de equipe pela segunda vez consecutiva sem que tenha sido tocada pelo oponente. Por infração a regra, a equipe infratora será punida com um tiro do meio campo.

d) Se o goleiro atrasar a reposição de bola em jogo (5 segundos), sua equipe será penalizada com um tiro livre do meio do campo pela equipe adversária.

e) O goleiro que receber a bola com as mãos, não poderá mais tocá-la com os pés, a equipe será penalizada com um tiro livre do meio do campo pela equipe adversária.

f) As equipes serão formadas por cinco (05) jogadores, um dos quais será o goleiro.

g) Não há limites de substituições.

h) A equipe que tiver o seu efetivo reduzido a menos de quatro jogadores, será declarada perdedora do jogo, independente do resultado do jogo no momento da paralisação.

i) Quanto as penalizações serão adotados os seguintes critérios:

- Cartão Amarelo: advertência

- Cartão Vermelho: expulsão (podendo ser substituído em dois minutos).

Obs: Todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho em uma mesma partida não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

j) Para que se tenha início da partida, ambas as equipes têm que apresentar na quadra um mínimo de **4 (quatro) jogadores**.

k) O tempo de jogo será de 2 períodos de 15 minutos cada, com 3 minutos de intervalo.

l) O jogador que sofrer a falta deverá cobrar a mesma e somente poderá ser substituído após executá-la.

m) Todos os tiros livres terão cobranças diretas.

n) Só haverá decisão por pênaltis quando se fizer necessário conhecer um vencedor. Serão cobrados 3 tiros livres da marca do pênalti por jogadores diferentes e de forma alternada, que estiverem relacionados na súmula. Persistindo ainda o empate, a decisão será por meio da cobrança de um tiro livre da marca do pênalti, ou de quantos forem necessários, cobrados na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor. Para as cobranças, o goleiro deverá ser aquele que terminou a partida.

o) Critérios de desempate:

o) Critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão azul, menos 2 (dois) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições, e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

▪ Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

FUTEBOL DE CAMPO

Art. 45º – A modalidade FUTEBOL DE CAMPO será regida pelas Regras Oficiais, obedecendo, entretanto, as seguintes normas:

a) Cada equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas por partida, os quais deverão ser identificados antes de cada partida.

b) É obrigatório a todos os atletas em campo, inclusive os goleiros, o uso de caneleiras, durante a partida.

c) As partidas serão divididas em dois períodos de 35 minutos de duração, que poderão sofrer adaptações em função do número de jogos e sistema em disputa.

d) Serão permitidas 05 (cinco) substituições;

e) Após a 10ª (décima) falta cumulativa em cada período, todas as demais faltas serão cobradas da linha dos 11 (onze) metros, ou seja: um tiro livre (sem barreira) pela equipe não infratora, sobre a linha da meia lua da grande área, independente do local onde tenha ocorrido a falta (salvo em caso de pênalti, onde a penalidade deverá ser cobrada);

Primeiro: O cartão aplicado por indisciplina contará como falta, mesmo que seja aplicado ao banco de reservas.

Segundo: Ao arbitro, marcar uma falta e não aplicar um cartão conta uma falta, caso o infrator ou companheiro seu, venha a reclamar da marcação da falta e o arbitro dar um cartão por reclamação conta-se mais uma falta.

Terceiro: Se por ventura esteja na 10ª falta e esta mesma equipe receba um cartão no banco de reservas por reclamações, pára-se o jogo e a equipe não infratora cobrará um tiro livre e sem barreira da meia lua.

f) Por ocasião da 10ª falta, o árbitro deverá comunicar as equipes;

1) A mesa deverá registrar em súmula as faltas;

2) Quando da cobrança desta falta, os atletas deverão posicionar-se fora da grande área.

g) Todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho em uma mesma partida, não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

h) Nas partidas finais, ou havendo necessidade de apontar um vencedor em função do sistema de disputa, será (ão) decidida (s) através de uma série de 05 (cinco) penalidades máximas cobradas por jogadores diferentes e de forma alternada e que estiverem em campo, quando do término da partida, em seu tempo regulamentar. Persistindo ainda, a decisão será através da cobrança de uma penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

i) Não será permitida a participação de atleta profissional;

j) Será proibido usar chuteiras com travas de alumínio.

l) Ocorrendo empate na classificação, em fase e/ou etapa, turno ou grupo, empregam-se os critérios abaixo;

o) Critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão azul, menos 2 (dois) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições, e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

▪ Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

FUTEBOL SETE

Art. 46º - A modalidade FUTEBOL SETE adotará as regras do futebol de campo e o que dispuser este Regulamento.

a) Cada equipe poderá inscrever até 15 atletas por partida, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida.

b) As partidas serão divididas em dois períodos de 25 minutos na categoria Livre, e em dois períodos de 20 minutos na categoria Máster e feminina, todas com um intervalo máximo de 10 minutos.

c) Para a categoria Máster, os atletas deverão ter no mínimo 35 (trinta e cinco) anos de idade completos até o dia 31/12/2015.

d) É obrigatório a todos os atletas em campo, inclusive os goleiros, o uso de caneleiras, durante a partida.

d) Número de jogadores: 7, contando com o goleiro; nenhuma partida poderá se iniciar ou ter continuidade com número inferior a 5 jogadores numa equipe.

PARÁGRAFO ÚNICO - Será livre o número de substituições, devendo o atleta substituto informar à mesa o número do substituído e realizar a substituição na área reservada de 4 metros; o atleta substituído poderá retornar ao jogo em nova substituição.

e) A equipe, tanto em quadra como no banco, poderá ser completada a qualquer momento do jogo.

f) Para que isso seja possível, todos deverão estar relacionados, em súmula, no início da partida.

g) É proibido o uso de calçado com solado de couro ou pneu ou chuteira de travas, mesmo que com travas desgastadas.

h) Somente poderão ficar dentro da área do campo os atletas e dirigentes inscritos e credenciados.

i) Arremesso de meta é exclusivo do goleiro, e deverá ser feito com as mãos.

j) A reposição de bola do goleiro deverá ser feita com as mãos, não sendo permitido tocar a bola com os pés sem que a mesma toque o solo.

k) Não será válido o gol de arremesso (com as mãos) do goleiro.

l) Não haverá impedimento.

m) Os jogos poderão ser dirigidos por um ou dois árbitros.

n) O árbitro utilizará os cartões amarelo e vermelho.

o) O atleta punido com dois cartões amarelos ou um vermelho deverá cumprir, automaticamente, uma partida de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento, no caso de expulsão.

Obs.: todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho em uma mesma partida não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

p) O atleta expulso deverá abandonar a área de jogo, não podendo a equipe se recompor novamente.

q) Todas as faltas serão cumulativas e punidas com a cobrança de um tiro livre indireto, não podendo nenhum adversário estar num raio menor do que quatro metros da bola.

1) Após a 7ª falta cumulativa, sendo todas sofridas no campo de ataque, a penalização será feita com a cobrança de um tiro livre direto, sem barreira, e cobrado na marca de 11 (onze) metros, independentemente do local em que tenha ocorrido a falta.

2) Quando da cobrança do tiro livre, sem barreira, todos os atletas, exceções feitas ao goleiro e ao batedor, deverão ficar a uma distância de 4 (quatro) metros atrás da linha da bola.

r) Nas partidas finais ou havendo necessidade de se apontar um vencedor em função do sistema de disputa, a(s) partida(s) que terminar(em) empatada(s) será(ão) decidida(s) por meio de uma série de 3 penalidades máximas, cobradas por diferentes jogadores relacionados em súmula de forma alternada, sendo que o goleiro deverá ser o mesmo que estava atuando no final do jogo. Persistindo ainda o empate, a decisão será feita por meio da cobrança de uma penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

s) Critérios para desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, turno ou grupo, serão usados os seguintes critérios:

o) Critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão azul, menos 2 (dois) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições, e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

▪ Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Maior saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Número de vitórias em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Maior saldo de gols em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.
- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

FUTEBOL SOCIETY

Art. 47º - A modalidade FUTEBOL SOCIETY adotará as regras do Futsal e mais o que dispuser este Regulamento.

a) Número de jogadores: 5 contando com o goleiro; nenhuma partida poderá se iniciar ou ter continuidade com número inferior a 4 jogadores numa equipe.

b) As partidas terão a duração de 40 minutos divididos em 2 tempos de 20 minutos cada na categoria livre. Para as categorias Máster e Super Máster o tempo será de 15 minutos cada período.

c) O atleta punido com dois cartões amarelos ou um vermelho deverá cumprir, automaticamente, uma partida de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento, no caso de expulsão.

Obs.: todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho em uma mesma partida não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

d) Nas partidas finais ou havendo necessidade de se apontar um vencedor em função do sistema de disputa, a(s) partida(s) que terminar(em) empatada(s) será(ão) decidida(s) por meio de uma série de 3 penalidades máximas, cobradas por diferentes jogadores relacionados em súmula de forma alternada, sendo que o goleiro deverá ser o mesmo que estava atuando no final do jogo. Persistindo ainda o empate, a decisão será feita por meio da cobrança de uma penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

e) Critérios para desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, turno ou grupo, serão usados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão azul, menos 2 (dois) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.
- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições, e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor.
- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.
- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.
- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

FUTEVOLEI

Art. 48º – A modalidade FUTEVOLEI será regida pelas seguintes regras:

- a) Será disputada nas categorias duplas e 4x4, sendo permitida substituição apenas nesta última;
- b) Cada partida será realizada até 15 (quinze) pontos, em um único set, sendo vencedora a equipe que obtiver o mínimo de dois pontos de diferença sobre o placar do adversário. Na ocorrência de um empate em 16 pontos, a equipe que marcar 17 pontos vence a partida.
- c) Cada equipe tem direito de tocar a bola no máximo três (3) vezes e no mínimo, uma vez para retorná-la pôr cima da rede ao campo adversário. Sendo que a primeira bola não poderá ser devolvida direto;
- d) Somente pode-se anotar um ponto a equipe que ganhar uma sequência de jogadas iniciadas com seu saque. Quando o saque é incorreto, ou a sequência mencionada é vencida pelo adversário, este obtém o direito ao saque.
- e) Conferência de uma falta:
 - Toda falta cometida acarretará numa penalidade e a equipe contrária a aquela que cometeu a falta vence a jogada.
 - Se duas ou mais faltas forem cometidas, sucessivamente, somente a primeira delas será considerada.
 - No caso de duas ou mais faltas cometidas simultaneamente pelas duas equipes, considera-se falta dupla e a jogada será então repetida (volta o saque).
- f) A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.
- g) Estes toques incluem, não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola;
- h) Não é permitido ao jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente;
- i) Dois jogadores podem tocar a bola num mesmo momento, neste caso considerar-se-á como dois toques efetuados pela equipe;
- j) Não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou qualquer outra estrutura e/ou objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (Tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária, etc) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipe.
- k) Em caso de acidente, lesão, contusão ou algum motivo fisiológico o qual impeça um atleta de continuar a partida, utilizar-se-á o critério especificado no Parágrafo Quarto do Artigo 18 deste Regulamento;

FUTSAL

Art. 49º - A modalidade FUTSAL, resguardado o previsto neste Regulamento, será disputada de acordo com as Regras Oficiais.

- a) As equipas poderão inscrever até 12 atletas por partida, os quais deverão ser identificados antes de cada partida;
- b) As partidas serão disputadas em dois períodos de 18 minutos corridos e os últimos dois minutos cronometrados cada, com intervalo de 5 minutos na categoria livre. Para a Categoria Máster, o tempo será de 15 minutos cada lado, com o último minuto de cada tempo cronometrado.
- c) Um período de jogo só será encerrado após um chute a gol atingir o seu destino ou após uma cobrança de penalidade máxima, de tiro livre sem barreira ou de tiro livre direto. O final será assinalado pelo apito do árbitro.
- d) É obrigatório a todos os atletas em quadra, inclusive os goleiros, o uso de caneleiras, durante a partida.
- e) O goleiro só poderá controlar a bola uma vez na sua própria metade da quadra, por um período de no máximo quatro segundos, e só poderá voltar a tocar na bola após um adversário também ter tocado nela. Sendo que na quadra de ataque sua movimentação é livre;
- f) Caso o goleiro exceda o tempo limite de posse de bola na quadra defensiva ou tenha a posse de bola pela segunda vez consecutiva, será anotado tiro livre indireto no local aonde foi marcada a infração.
- g) A idade para a categoria Máster é de no mínimo 35 anos completos até o dia 31/12 do ano corrente (considerar o ano de nascimento).
- h) Nas partidas finais, ou quando houver necessidade de apontar um vencedor, conforme o sistema de disputa, ocorrendo empate no tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de cinco minutos, sendo apenas o último minuto cronometrado. Persistindo o empate, mais uma prorrogação de cinco minutos. Nas duas prorrogações não será utilizada a morte súbita. Se ao final da 2ª prorrogação, persistir o empate, a partida será decidida por meio de uma série de 3 penalidades máximas, cobradas por jogadores diferentes e de forma alternada. Persistindo ainda o empate, a decisão será por meio da cobrança de uma penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor. Poderá efetuar a cobrança qualquer jogador relacionado na súmula do referido jogo.
- i) A pena por cartões seguirá o modelo, sendo os mesmos cumulativos:
02 amarelos - suspensão automática - 01 jogo;
01 vermelho - suspensão automática - 01 jogo;
Cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial e de julgamento.
- j) O atleta punido com dois cartões amarelos ou um vermelho deverá cumprir, automaticamente, uma partida de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento, no caso de expulsão.
- Obs.: Todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho, em uma mesma partida, não serão computados para o controle de cartões cumulativos.
- k) Ocorrendo empate na classificação, em fase e/ou etapa, turno ou grupo, empregar-se-ão os critérios abaixo;

▪ Duas equipas:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.
- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Maior saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão azul, menos 2 (dois) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições, e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

GENERAL

ART. 50º – A modalidade GENERAL, seguirá a seguinte regulamentação:

a) Disputa-se o jogo com 02 jogadores em cada equipe;

b) O jogo será disputado num sistema melhor de 03 partidas, com duas colunas para cada equipe;

c) O início do jogo deverá ser feito através de sorteio;

d) As equipes deverão entrar em acordo sobre a marcação dos pontos, não podendo haver mudança;

e) No caso de um ou mais dados ficarem virados um em cima do outro, a jogada deve ser repetida;

g) Valores das figuras:

FIGURA	DE MÃO	SIMPLES	FIGURA	DE MÃO	SIMPLES
Fula	25	20	Seguida	45	40
Quadra	35	30	General	100	50

h) Para marcar uma figura de mão, esta deverá ser feita na primeira batida, salvo com as jogadas com dados expirados, amontoados ou que não permitam a definição do naipe, ocasião em que se repete a batida;

i) O General, tanto de mão como simples só pode ser anotado como tal, não sendo permitida a substituição por outra figura.

j) Caso haja empate no resultado final o sorteio definirá o ganhador.

GOL À GOL

Art. 51º - A modalidade Gol à Gol será disputada por 1 (um) atleta de cada equipe o qual deverá se apresentar estar uniformizado.

a) As partidas serão disputadas em um tempo de no máximo cinco minutos ou três gols à favor de uma equipe;

b) Cada jogador apenas poderá utilizar o seu campo de defesa como área de jogo, sem limites de toques na bola;

c) Cada atleta terá um tempo limite de 10 segundos de posse de bola, à partir do primeiro toque;

d) Os atletas só poderão utilizar as mãos dentro da área;

e) A equipe de defesa deverá se defender no máximo até a linha do shoot-out, caso ultrapasse esta linha, sofrerá as punições descritas no abaixo.

f) Qualquer infração (atravessar o campo adversário, falta, ou tocar a bola com as mãos fora da área), será anotada uma penalidade máxima.

g) Caso haja empate no tempo de jogo, as partidas serão decididas por cobranças de pênaltis alternadas.

HANDEBOL

Art. 52º - A modalidade HANDEBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o disposto no presente Regulamento.

a) O tempo de jogo de cada partida será de 20 minutos, divididos em 2 tempos de 10 minutos com 3 minutos de intervalo.

b) A equipe poderá inscrever até 14 (catorze) atletas por partida, os quais deverão ser identificados antes do início da partida.

c) O atleta expulso deverá cumprir uma partida automática de suspensão e estará sujeito a julgamento.

d) Caso ocorra empate no tempo regulamentar, e necessite apontar um vencedor, serão realizadas 3 (três) cobranças de sete metros, e se ainda persistir o empate, será cobrada uma cobrança de sete metros por um único cobrador alternadamente, até que seja conhecido o vencedor.

d) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão azul, menos 2 (dois) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições, e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

PEBOLIM

Art. 53º - A modalidade PEBOLIM será disputado em duplas, de acordo com as regras oficiais da modalidade, onde cada jogo será desenvolvido em melhor de 3 partidas que irão até 5 pontos cada.

a) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;

b) Início da Partida:1- Terá direito a saída com a bola ou escolha do lado da mesa quem ganhar no sorteio.

c) Primeira bola e bolas seguintes:1- O time que escolher sair com a bola, deverá colocá-la com a mão no meio de campo na barra de 5 jogadores.

- 2- Não é permitido colocar a bola e chutar imediatamente, a falta em obedecer a essa regra receberá uma advertência, na segunda vez, perda de posse de bola para o time oposto.
- 3- A equipe que sofrer um gol tem direito de sair com a bola, de acordo com o item 1 da letra b.
- d) Bola fora da mesa:
- 1- Uma bola que pule e bata em qualquer parte que pertença à área interna da mesa, e não tenha intervenção de qualquer pessoa ou outro objeto que não pertença à mesa, será considerada bola em jogo.
- 2- A bola que sair da mesa, deverá ser colocada de volta na defesa do time que tocou na bola pela última vez, e deverá ser controlada antes de ser chutada a ou passada a frente.
- e) Bola parada:
- 1- Será declarada "bola parada" a bola que estiver totalmente estática e fora de alcance de qualquer jogador. Ela deverá ser posta em jogo pela equipe que o árbitro decida na moeda.
- 2- Uma bola girando em seu próprio eixo, não é considerada "bola parada".
- f) Ponto marcado – "GOL":
- 1- Uma bola que entre no gol será contada como 1 ponto, mesmo que a bola bata na lata e saia será considerado o ponto - Gol.
- 2- Na dúvida se o gol foi válido ou não, caberá ao árbitro decidir.
- 3- Uma bola que bata nas traves e saia sem fazer o som de batida na lata do fundo do gol, não será considerada como gol.
- g) Mudança de posição dos jogadores:
- 1) Os jogadores do mesmo time (jogo em dupla) terão o direito de trocar de posição (ataque e defesa) apenas entre um gol e outro não será permitido trocar posição com a bola no campo em movimento.
- h) Girar as barras:
- 1- Será permitido girar a barra para fazer uma jogada, desde que o giro seja controlado (sem soltar as mãos) e não ultrapasse uma volta completa de 360°, caso o jogador perca o controle e a barra gire mais do que o permitido e resultar em gol, o mesmo será anulado.
- 2- A falta em obedecer a essa regra será punida com advertência na primeira vez e perda de posse de bola na segunda para a defesa do time oposto.
- 3- Caberá ao Juiz decidir se um giro foi ilegal ou não.
- i) Batidas na mesa:
- 1- Não será permitido bater, levantar ou executar qualquer manobra na mesa que dificulte ou atrapalhe o domínio da bola enquanto o time oposto estiver com a posse da mesma.
- 2- Uma batida não intencional que não prejudique o time oposto, não será penalizada.
- 3- A reincidência de batidas ao mesmo time, será considerada falta e deverá sofrer a penalidade de perda de posse de bola para a defesa oposta.
- 4- Caberá ao Juiz decidir se a batida foi intencional ou sem querer.
- j) Dentro da área de jogo:
- 1- Durante a partida não será permitido de qualquer forma que o jogador coloque a mão dentro da área de jogo por qualquer motivo que seja. Para limpar um detrito que por ventura esteja no campo, deve-se parar a bola e avisar ao Juiz.
- 2- Nas manoplas será permitido utilizar qualquer material que melhore a empunhadura do jogador, desde que não prejudique o uso futuro.

PÊNALTI DUPLA (REBA)

ART. 55º – A modalidade **PÊNALTI DUPLA** será regida pelas seguintes regras:

- a) O jogo será disputado em duplas;
- b) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;
- c) A trave a ser utilizada será a de Futebol de Campo Oficial;
- d) Cada dupla terá o direito a bater 03 (três) pênaltis, cabendo a dupla decidir qual atleta e quantos pênaltis baterá;
- e) No momento do chute ambos atletas da dupla defensora poderão defender e, um dos atletas da dupla batidora poderá esperar o rebote colocando-se fora da linha correspondente a área pequena

ou de goleiro; no restante deverá ser observada as Regras Oficiais de Futebol de Campo quanto à cobrança de penalidades máximas;

f) O chute/ pênalti estará concluído quando a bola: ultrapassar a linha de gol (ocorrer o gol), um dos goleiros segurar a bola ou a bola ser espalmada e/ou rebatida para a linha de fundo ou fora dos limites da Grande Área.

g) Caso a bola seja rebatida dentro dos limites da Grande Área, haverá o rebote e a bola estará em jogo para a dupla batedora tentar fazer o gol. Os defensores poderão sair da trave e segurar a bola com as mãos ou rebatê-la para fora da Grande Área e concluir a jogada. Em caso de falta da defesa, novo pênalti será cobrado e em caso de falta do ataque a jogada estará concluída.

h) Caso ocorra empate na primeira série de cobranças o desempate seguirá o seguinte:

1) Duas penalidades serão cobradas pela dupla, sendo que obrigatoriamente, cada atleta da dupla cobrará um pênalti. Caso ocorra novo empate:

2) Cada dupla baterá um pênalti (a escolher o batedor) até que se tenha um vencedor.

i) Não será permitida nenhuma substituição durante o jogo / cobranças.

j) Serão usados os cartões amarelo e vermelho, valendo sua aplicabilidade conforme Regras do Futebol de Campo.

k) Não será permitido o uso de chuteira de travas para os atletas.

PÔQUER

Art. 56º - A modalidade a ser disputada será o Texas Hold'em e será disputada de acordo com as Regras Oficiais e disposta em boletim emitido pela organização.

TÊNIS DE MESA

Art. 57º- A modalidade TÊNIS DE MESA será realizada de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação de Desportos Terrestre e pelo que dispuser este regulamento:

a) Os jogos serão disputados em 03 sets vencedores de **ONZE (11) pontos cada**;

(Melhor de cinco sets)

b) Os jogos serão disputados individualmente;

c) Os atletas deverão comparecer munidos de raquetes e bolinhas;

d) Em caso de empate em 10 a 10, o set só será encerrado com o número mínimo de dois pontos de diferença independente do qual for o placar;

e) Em caso de WO, será considerado, para efeito de saldo de pontos, o placar simbólico de 3x0 em favor da equipe/ atleta que compareceu, com parciais de 11x0 para cada set.

TIRO AO ALVO

Art. 58º – A modalidade TIRO AO ALVO será regida pelo que dispuser este regulamento nas categorias individual e em trios.

a) A pontuação final das equipes será a soma dos 3 atiradores;

b) Cada atirador ou equipe poderá participar com sua própria arma;

c) Cada atirador(a) fará uma série de no máximo 6 tiros, com um tiro de experiência;

d) A distância do atirador até o alvo será de 7 (sete) metros.

e) Cada equipe terá 40 (quarenta) minutos para efetuar os tiros, e se até o término dos vinte minutos a quantidade mínima exigida de atiradores não compareceram ou não efetuaram os tiros, será decretado WO;

f) Serão utilizados alvos oficiais;

g) Na hipótese de 3 ou mais tiros na mesma área de pontuação, serão computados apenas os 2 menores;

h) Caso o tiro atinja a linha divisória dos pontos, para efeito de contagem, será anotada a maior pontuação;

i) Em caso de empate, serão utilizados os seguintes critérios:

1) Maior nº de 60, 59, 58, etc... ,e caso persista o empate,

2) Maior nº de centros (é a soma de 10 e X), X, 10, 9, etc...

OBS: os critérios de desempate serão aplicados entre os 6 melhores pontos, para ambos os naipes;

j) Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora (SESI), e coordenadores da modalidade.

TRUCO

Art. 59º - A modalidade TRUCO será disputada de forma livre (homens, mulheres ou misto) e de acordo com a regulamentação abaixo.

a) O jogo será disputado em duplas;

b) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;

c) O baralho usado será do tipo ESPANHOL.

d) O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas de até 12 (doze) pontos.

e) A saída do jogo caberá ao atleta que virar a carta maior.

f) Se, na distribuição das cartas, venha a virar uma carta sobre a mesa, a jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro.

g) O jogo será desenvolvido pelo método “tombo da última carta”.

h) É permitido o desfiamento das cartas na mão (ao embaralhar).

i) As cartas devem ser dadas em sequência, no sentido anti-horário, uma a uma, até 3 (três) para cada jogador, e o tombo na décima terceira carta (virada).

j) O cortador do baralho não poderá fazer montinhos (somente corte seco); se cortadas as cartas, estas deverão ser distribuídas por baixo.

k) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo.

l) O cortador poderá ver a 1ª carta antes de passá-la para o companheiro.

m) O carteiro poderá ver uma das cartas antes de passá-la ao companheiro.

n) Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente.

o) Na primeira “vaza”, ninguém pode encobrir cartas.

p) Havendo empate nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto; passa-se o maço para frente.

q) Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucada ou não), a jogada poderá ser decidida até a terceira vaza, observando-se o seguinte:

- Quem truca ou retruca “carta exposta”, perde em caso de empate.

- Quem truca ou retruca no “escuro”, joga pelo empate.

r) Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca “carta exposta” perde em caso de empate.

s) Na “última vaza”, joga pelo empate quem “matou” a primeira vaza, respeitando-se o disposto na letra “q”.

t) Nenhum jogador poderá ver a “boca” do baralho ou carta de cima.

u) A dupla com 11 pontos poderá olhar suas cartas mutuamente, para decidir se vai ou não para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente.

v) A dupla com 11 pontos, se jogar e não vencer, perderá 3 (três) pontos.

w) Não serão permitidas “delongas” durante o jogo, isto é “namorar” o baralho.

x) Não será permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizem vantagem para a dupla, tais como: “mata a primeira”, “joga a mais alta”, “não tenho nada”, “vou para lá”, etc., sendo permitidos sinais (não-verbais). Ocorrendo a infração, a dupla perderá 1 (um) ponto se não houver trucada, ou 3 (três), 6 (seis), 9 (nove) ou 12 (doze), se houve o “truco” ou o “retruco”.

y) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do Coordenador da Modalidade.

z) Quando as duas duplas estiverem em “mão de 11”, será decidido na “escurinha”.

aa) Quando as duas equipes estiverem em mão de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua própria carta antes de ser a sua vez de jogar, perderá a partida.

ab) Estando uma das duplas com 11 (onze) pontos, e um dos jogadores de qualquer das duplas trucar o jogo, perderá a partida.

ac) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

ad) Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critérios adotados serão os seguintes:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de quedas nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de quedas em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Sorteio.

ae) Qualquer situação não prevista no Regulamento Técnico desta modalidade deverá ser decidida no Congresso Técnico.

VOLEIBOL

Art. 60º - A modalidade VOLEIBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e pelo que dispuser este Regulamento.

a) A equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas por partida, os quais deverão ser identificados antes de cada partida.

b) As partidas serão disputadas em 2 (dois) sets de 25 pontos. No caso de necessidade de um terceiro set, este será de 15 pontos, sendo que todos os sets serão em tie-break.

c) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase.

- Saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase.

- Saldo de sets em todas as partidas realizadas entre si na etapa ou fase.

- Saldo de pontos nos sets de todas as partidas (sempre na etapa ou fase em que ocorreu o empate).

- Persistindo empate, haverá sorteio.

VOLEI DE AREIA DUPLA

Art. 61º- A modalidade VÔLEI DE AREIA DUPLA será baseada nas Regras Oficiais e no que dispuser este Regulamento.

a) O jogo será disputado em duplas, com um atleta na reserva;

b) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;

c) A equipe poderá realizar apenas uma substituição por jogo, sem direito a retorno.

- d) O uniforme será composto de camisa de cores padrão e, obrigatoriamente, as duplas deverão ser numeradas, sejam nas camisas ou até mesmo no braço, com pincel atômico.
- e) Os jogos serão disputados em um único set de 21 (vinte e um) pontos em sistema *tiebreak*.
- f) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase.
- Saldo de pontos de todas as partidas (sempre na fase ou etapa em que ocorreu o empate).
- Persistindo o empate, haverá sorteio.

VÔLEI DE AREIA TRIO

Art. 62º - A modalidade VOLEI DE AREIA TRIO será regida pelas regras do Vôlei de Areia 4X4, com as alterações especificadas abaixo:

- a) A equipe é composta por 4 integrantes, sendo 3 atletas titulares e 1 atleta reserva;
- b) As equipes poderão sofrer alterações conforme o disposto no & 3º do Art. 21 deste regulamento;
- c) São permitidas 4 substituições por equipe a cada set;
- d) A partida é disputada em um único set de 21 pontos em sistema tie-break;
- e) Cada equipe terá direito a 2 pedidos de tempo de 30 segundos;
- f) O capitão poderá solicitar ao árbitro o pedido de tempo para sua equipe;
- g) A troca de lado ocorrerá a cada 7 pontos disputados;
- h) O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol de quadra e diferente do voleibol em duplas).
- i) O bloqueio ofensivo só será permitido no terceiro toque.
- j) Não é considerado falta se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultem numa bola presa.
- k) Um jogador não pode completar um ataque usando a “ largada ” de mão aberta, direcionando a bola com os dedos.
- l) Não há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.
- m) Não há linha central. Pode-se entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que isto não interfira no jogo do adversário.
- n) Na recepção da primeira bola em toque será permitido dois toques ou condução (voleibol de quadra).
- o) Critérios de Desempate:
- 1) maior saldo de sets;
 - 2) maior número de sets ganhos;
 - 3) maior saldo de pontos;
 - 4) maior número de pontos ganhos;
 - 5) sorteio.

XADREZ

ART. 63º – A modalidade XADREZ será realizada de acordo com as leis do xadrez internacionais da FIDE, e pelo que dispuser o presente Regulamento.

- a) A forma de disputa será em função do número de enxadristas que se apresentarem no Congresso Técnico para disputarem o torneio, a ser realizado em até dois dias; Se o número for menor que nove, será adotado o sistema Schuring e, se for igual ou superior a nove, poderá ser adotado o Sistema Suíço de emparelamento, neste caso, em cinco rodadas;
- b) No Sistema Suíço, no caso de jogador abandonar o torneio após a primeira rodada, os resultados jogados serão mantidos e válidos independentemente do número de rodadas jogadas pelo desistente, ficando o enxadrista passível de outras punições por parte da Junta de Justiça.
- c) Os critérios de desempate do Sistema Suíço, serão, pela ordem:
- 1) Milésimos totais;
 - 2) Milésimos mediano;
 - 3) Sonnenborn-Berger;
 - 4) Uma partida blitz 6x5 minutos, com sorteio da cor das peças, no qual as brancas jogam com seis minutos e as negras com cinco minutos, onde em caso de empate a vitória será dada ao condutor das negras;
- d) No Sistema Schuring, no caso do jogador retirar-se após iniciar o torneio, os resultados jogados só são válidos caso o desistente tenha participado em mais de 50% do torneio, caso contrário, todos seus adversários ganharão o ponto;
- e) Os critérios de desempates no Sistema Schuring, serão, pela ordem:
- 1) Sonnenborn-Berger;
 - 2) Eliminação do score contra o jogador de menor pontuação;
 - 3) Uma partida blitz 6x5 minutos, com sorteio da cor das peças, no qual as brancas jogam com seis minutos e as pretas com cinco minutos, onde em caso de empate a vitória será dada às pretas;
- f) O tempo de reflexão para cada jogador será de, no máximo, 45' (quarenta e cinco minutos), sistema nocaute. Tempos menores poderão ser adotados, para atenderem aos interesses da organização e dos participantes, no Congresso Técnico da modalidade.
- g) Cada jogador que estiver com menos de cinco minutos para completar o tempo previsto poderá deixar de anotar os lances, em caso de anotação obrigatória.
- h) Cada jogador terá 40 minutos para comparecer e jogar a partida (no caso de partida de 45' para cada jogador), devendo seu relógio ser acionado e caso esgotado esse prazo, o jogador ausente perderá a partida por WO. No caso de estar em uso o Sistema Suíço, esse jogador só será emparelado para rodada seguinte se apresentar justificativa plausível ao árbitro;
- i) A contagem de pontos será sempre individual: vitória = 1 ponto; empate = 0,5 ponto e derrota = 0 ponto.
- j) É obrigatório o uso do relógio de xadrez bem como a anotação dos lances em planilha apropriada, de acordo com o que dispõem as leis do xadrez da FIDE;
- k) O jogador que não souber anotar os lances, deverá apresentar a planilha constando apenas seu nome e do adversário, o resultado da partida e assinatura de ambos os jogadores e sendo que nesse caso, deverá jogar a partida com uma redução em seu tempo igual a 5 (cinco) minutos, em caso de anotação obrigatória;
- l) Para dirimir dúvidas durante o torneio e para ratificar interpretações e decisões da arbitragem, poderá ser formada uma Comissão composta por 5 membros, sendo três escolhidos entre os próprios jogadores, preferencialmente entre aqueles conhecedores das regras enxadrísticas atualizadas, mais o árbitro geral e o Coordenador da modalidade do SESI. A decisão técnica desta Comissão será irrecorrível.
- m) Por ocasião do Congresso Técnico da modalidade, este definirá a forma de disputa a ser adotada, e também os horários de realização das rodadas da competição, cabendo ao árbitro passar os horários para a C.O.

CALENDÁRIO DE ATIVIDADES SESI ESPORTE

MÊS	DATA	ATIVIDADE	LOCAL
Março	21 e 22	JOGOS DO SESI Etapa Estadual de Verão (Futebol, Vôlei de Praia Trio, Futevôlei e Pesca)	Praia de Enseada em São Francisco do Sul
Abril	25 e 26	SESI SURF	Florianópolis
Junho	20 e 21	MÁSTER SESI TÊNIS	Joinville
Setembro	13	CORRIDA DE AVENTURA	Florianópolis
Outubro	17 e 18	JOGOS DO SESI – Fase Regional (Bocha M/F, Bolão M/F, Dominó M/F, Futsal Livre M/F, Futebol M, Sete Máster e Livre, Truco M e Voleibol M/F)	Jaraguá do Sul e Tubarão
	24 e 25		Brusque e Concórdia
Novembro	21 e 22	JOGOS DO SESI - Fase Estadual (Atletismo M/F, Basquetebol M, Bocha M/F, Bolão M/F, Dominó M/F, Futsal Livre M/F, Futebol M, Natação M/F, Sete Máster e Livre, Tênis de Mesa M/F, Truco M, Voleibol M/F e Xadrez Livre)	Blumenau

FIESC*  *SESI